



# ER CORIERE DIPLOMATICO



, Tattiche Vediamo per prime le intenzioni del Tedesco. Avendo il vantaggio

di muovere per primo ed una maggiore mobilità si organizza per un combattimento essenzialmente difensivo. La linea di difesa necessaria per assicurarsi la vittoria (cioè il controllo di almeno 3 board sui 5 presenti) è quella più forte dal punto di vista del terreno, cioè quella che passa per Q 534, il villaggio, Q 522, Q 498, Q 538 e si arresta sulla cima di Q 621. Per una maggiore copertura sarebbe opportuno occupare anche

Q 547 ed i pendii S di Q 621? ma ciò toglierebbe delle preziose riserve e, schierate in prima linea, non sarebbero immediatamente disponibili per rispondere eventuali colpimenti in qualche punto del fronte. Quindi le disposizioni previste sono le seguenti: fanteria nel villaggio e distribuita fra Q 538 e Q 621, pezzi anticarro attorno e dentro al villaggio, carri e veicoli adatti ad un impiego contro fanteria (SAKfz 222, SAKfz 251/10, PzKw F1, PzKw 38(t), Stug III B) fra Q 538 e Q 621 (è probabile che la fanteria russa entri dal basso?), PzKw III E pronti ad intervenire dove appaiano i carri russi. In riserva restano 2 plotoni del genio con le armi relative (lanciamissili e cariche di demolizione). I posti radio saranno fissati su Q 538 e Q 621, con un posto inizialmente nell'edificio 1Y3, spostabile per essere spostato dove si possa rendere necessario; naturalmente ai posti radio sono assegnati i leader con modificatore 0. Nel caso che la pressione fosse esercitata solo su uno dei due board (2 o 3) carri tedeschi resterebbero disponibili per un'azione dalla zona N di board 5 sul fianco delle truppe avanzanti.

La difesa è relativamente rigida, dato che sulla linea fra Q 538 e Q 621 sono presenti (almeno in un primo momento) solo poche unità con intervalli molto ampi, infatti la mancanza di coperture naturali nelle queste posizioni piuttosto esposte, specialmente per le fanterie. L'unica zona di difesa abbastanza profonda è nel villaggio, poiché la sua porta sarebbe tragica per i pezzi anticarro; che probabilmente non avrebbero possibilità di rischiudersi e sarebbero destinati ad essere neutralizzati Russi.

Il Russo, invece, data la minore mobilità, si trova costretto ad attaccare e, date le caratteristiche del terreno, l'attacco deve essere condotto dai carri armati e dalle fanterie su due linee separate. Unica linea di attacco possibile per la fanteria è attraverso la zona S del board 5 verso Q 621 (può essere tentata inizialmente un'azione fiancheggiamento verso Q 538). Invece i carri hanno 3 linee di attacco disponibili:

attraverso Q 547 e Q 534 direttamente su Borisov attraverso il villaggio per prendere sul rovescio le unità tedesche su Q 538 e Q 621. Attraverso Q 538 su Borisov prendendo dritto le truppe nel villaggio.

Continua - 2)

C. II.

Edizione Romana de "IL CORIERE DIPLOMATICO"  
c/o Claudio Nardi - V.le Rioli, 116 - 00149 VILLETTA / Roma  
Abbonamenti: - 10 Numeri - Lit. 600 - Arretrati Lit. 750

N° 17

5/85

\*\*\*\*\* NOTIZIE A.I.D. \*\*\*\*\*

→ Nuove partite a Diplomacy

ER CORIERE DIPLOMATICO

Sono ancora aspettando le conferme per iniziare nuovamente la partita con 7 romani 7

Che ne direste di una partita giocata su tutta Italia?

EUROPE IMPERATOR

Attende nuove iscrizioni per la partita n° 10.

→ Nuove partite ad altri giochi

ER CORIERE DIPLOMATICO

E' terminata la partita TR 03/84 (TM) con la vittoria dell'Asse, quindi l'Arbitro ha deciso di aprire una nuova partita a TR (la 2 bis): fatti sapere al più presto le vostre preferenze!

ER CORIERE DIPLOMATICO

Holy Roman Empire, il nuovo gioco militare-diplomatico della WHW. Vorrete essere incoronati Imperatore del Sacro Romano Impero? Volete avere i tre Moschettieri (che erano quattro) al vostro servizio? Volete decidere se l'Europa sarà cattolica o protestante?

Maiate di più facile. Iscrivetevi alla partita di Holy Roman Empire che sarà giocata per posta sul nostro, sul vostro

ER CORIERE DIPLOMATICO

BOLLETTINO DI GUERRA

Organizza una nuova partita di Al Parlamento.

Arrivederci a Modena (prestatevi!)

\*\*\*\*\* THE END \*\*\*\*\*

EDITORIALE

Ad onta di tutti i timori il n° 17 esce in tempo utile, comunque proposta di nuove partite (vedi sopra). Ricordatemi che, se volete, possiamo arbitrare anche i seguenti giochi:

Squad Leader (regole "blina")

Varianti di Diplomacy (Hardiplomacy, Diplomacy)

Wooden Ships & Iron Men

War and Peace

e, sia ben chiaro, anche giochi non della AH (che ne direste di Their Finest Hour o Assault della GDW, oppure Westwall della WHW?) ricordatevi che la AH è la più grande, ma non è la sola casa che produce simulazioni!